

Baumgartner, Simon; Fraefel, Jürg

Mobile Sprachräume. Mobile Unterrichtsszenarien in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Zürich (Praxis- und Werkstattbericht)

Rummler, Klaus [Hrsg.]: Lernräume gestalten - Bildungskontexte vielfältig denken. Münster u.a. : Waxmann 2014, S. 213-218. - (Medien in der Wissenschaft; 67)



Quellenangabe/ Reference:

Baumgartner, Simon; Fraefel, Jürg: Mobile Sprachräume. Mobile Unterrichtsszenarien in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Zürich (Praxis- und Werkstattbericht) - In: Rummler, Klaus [Hrsg.]: Lernräume gestalten - Bildungskontexte vielfältig denken. Münster u.a. : Waxmann 2014, S. 213-218 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-101037 - DOI: 10.25656/01:10103

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-101037>

<https://doi.org/10.25656/01:101037>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft



Klaus Rummler (Hrsg.)

Lernräume gestalten – Bildungskontexte vielfältig denken

Lernräume gestalten – Bildungskontexte vielfältig denken

Klaus Rummler (Hrsg.)

Lernräume gestalten – Bildungskontexte vielfältig denken



Waxmann 2014
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft, Band 67

ISSN 1434-3436

ISBN 978-3-8309-3142-3

ISBN-A 10.978.38309/31423

Der Volltext ist online unter www.waxmann.com/buch3142 abrufbar.

Die Einzelbeiträge und zugehörige Dateien sind unter <http://2014.gmw-online.de> abrufbar und kommentierbar.

© Waxmann Verlag GmbH, 2014

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Umschlagfoto: © John Wilhelm, Regula Müller (Pädagogische Hochschule Zürich)

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Klaus Rummeler

Lernräume gestalten:

Bildungskontexte vielfältig denken 13

1. Lernräume gestalten – physisch und digital

Sabina Brandt, Gudrun Bachmann

Auf dem Weg zum Campus von morgen 15

Werner Sesink

Überlegungen zur Pädagogik als einer

einräumenden Praxis 29

Kerstin Mayrberger, Swapna Kumar

Mediendidaktik und Educational Technology. Zwei Perspektiven

auf die Gestaltung von Lernumgebungen mit digitalen Medien 44

Nina Grünberger

Räume zum Flanieren, Spielen und Lernen – Überlegungen zur Gestaltung

von Bildungs- und Lernräumen im Kontext kultureller Entwicklungen 56

Mandy Schiefner-Rohs

Metaphern und Bilder als Denkräume zur Gestaltung medialer

Bildungsräume – erste Sondierungen 68

2. Eigenräume und Freiräume: Persönliche Lernumgebungen

Alexander Unger

Lernumgebung upside down. Eine Auseinandersetzung mit der

persönlichen Lernumgebung im Kontext des medienbasierten Lernens 79

Judith Seipold

Lernergenerierte Contexte. Ressourcen, Konstruktionsprozesse

und Möglichkeitsräume zwischen Lernen und Bildung 91

Maren Lübcke, Flavio Di Giusto, Claude Müller Werder, Daniela Lozza

Besser, schlechter, ändert nichts? – Tabletnutzung an der Hochschule 102

Kathrin Galley, Frederic Adler, Kerstin Mayrberger

Der längerfristige Einfluss von Tablets auf das Studium

und die persönliche Lernumgebung Studierender 114

Sabrina Herbst, Claudia Minet, Daniela Pscheida, Steffen Albrecht

Von Infrastrukturen zu Möglichkeitsräumen. Erwartungen von

WissenschaftlerInnen an Onlineumgebungen für die Wissensarbeit 125

<i>Petra Bauer, Kathrin Mertes, Adrian Weidmann</i> Forschungsorientiertes Lehren und Lernen mit Hilfe einer Forschungscommunity	136
--	-----

3. Lernräume gezielt gestalten: Perspektiven von Hochschul- und Mediendidaktik

<i>Dorit Assaf</i> Maker Spaces in Schulen: Ein Raum für Innovation	141
--	-----

3.1 Überlegungen und Modelle aktueller Hochschul- und Mediendidaktik

<i>Nicola Würffel</i> Auf dem Weg zu einer Theorie des Blended Learning. Kritische Einschätzung von Modellen	150
--	-----

<i>Peter Baumgartner, Ingrid Bergner</i> Lebendiges Lernen gestalten. 15 strukturelle Empfehlungen für didaktische Entwurfsmuster in Anlehnung an die Lebereigenschaften nach Christopher Alexander	163
--	-----

<i>Elke Lackner, Michael Kopp</i> Lernen und Lehren im virtuellen Raum. Herausforderungen, Chancen, Möglichkeiten	174
---	-----

3.2 Formen und Ausprägungen aktueller Hochschul- und Mediendidaktik

<i>Alexandra Totter, Thomas Hermann</i> Dokumentations- und Austauschräume. Der Einsatz von Blogs in der berufspraktischen Ausbildung von Lehrpersonen.....	187
---	-----

<i>Robin Woll, Matthias Birkenstock, Daniel Mohr, Pascal Berrang, Tino Steffens, Jörn Loviscach</i> Hundert Jahre Quizze – und nichts dazugelernt?.....	200
--	-----

<i>Thomas Tribelhorn</i> «Toolbox Assessment» – ein hochschuldidaktischer Service im virtuellen Raum.....	207
---	-----

<i>Simon Baumgartner, Jürg Fraefel</i> Mobile Sprachräume. Mobile Unterrichtsszenarien in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Zürich.....	213
---	-----

<i>Monika Niederhuber, Daniel Trüssel, Urs Brändle</i> Auf Exkursionen neue Wege gehen. Der Einsatz von Smartphones und Tablets zur Erfassung, Visualisierung und Analyse räumlicher Objekte, Strukturen und Phänomene	219
<i>Klaus Rummler, Walter Scheuble, Heinz Moser, Peter Holzwarth</i> Schulische Lernräume aufbrechen. Visual Storytelling im Berufswahlunterricht	224
<i>Joshua Weidlich, Christian Spannagel</i> Die Vorbereitungsphase im Flipped Classroom. Vorlesungsvideos versus Aufgaben	237
<i>Timo Hoyer, Fabian Mundt</i> e:t:p:M – ein Blended-Learning-Konzept für Großveranstaltungen	249

4. Unkonventionelle Räume: Die Konferenz als Lernraum

<i>Stefan Andreas Keller, Thomas Bernhardt, Benno Volk</i> „Teach-ins reloaded“ – Unkonferenzen und BarCamps. Charakter, aktueller Stand und Potenzial offener Tagungsformate im Wissenschaftsbetrieb	260
<i>Beat Döbeli Honegger, Michael Hielscher</i> Tagungsbände als Diskussionsräume? Social Reading als erster Schritt zur flipped conference	272

5. Kursräume: Massive Open Online Courses (MOOCS)

<i>Oliver B. T. Franken, Helge Fischer, Thomas Köhler</i> Geschäftsmodelle für digitale Bildungsangebote. Was wir von xMOOCs lernen können	280
<i>Daniela Pscheida, Andrea Lißner, Anja Lorenz, Nina Kahnwald</i> Vom Raum in die Cloud: Lehren und Lernen in cMOOCs.....	291
<i>Tanja Jadin, Martina Gaisch</i> Enhanced MOOCs (eMOOCs). Eine soziokulturelle Sichtweise auf die aktuelle MOOC-Landschaft	302
<i>Matthias Uhl, Jörn Loviscach</i> Abstrakte Räume und unterschwellige Signale. Neue Sichten auf das Phänomen „MOOC“	310

5.1 Spezifische Perspektiven auf Videos

Alexander Tillmann, Jana Niemeyer, Detlef Krömker

„Im Schlafanzug bleiben können“ – E-Lectures zur Diversifizierung
der Lernangebote für individuelle Lernräume 317

Maxime Pedrotti, Nicolae Nistor

Einfluss studentischer Motivation auf die Bereitschaft zur Nutzung eines
Online-Vorlesungsportals 332

Elke Lackner

Didaktisierung von Videos zum Einsatz in (x)MOOCs.
Von Imperfektion und Zwischenfragen 343

Daphne Scholzen

E-Learning an der Ethiopian Civil Service University. Mögliche
Entwicklungen und Konzepte 356

6. Spielräume: Gamification und Spielelemente in Lernräumen

Kristina Lucius, Janna Spannagel, Christian Spannagel

Hörsaalspiele im Flipped Classroom 363

Stefan Piasecki

Lernen im realen und im „Scheinraum“. Aneignung und Adaption
sozialökologischer und virtueller Lebenswelten und das Prinzip
der *Gamification* 377

Nicolae Nistor, Michael Jasper, Marion Müller, Thomas Fuchs

Ein Experiment zum Effekt der spielbasierten Gestaltung auf die
Akzeptanz einer medienbasierten Lernumgebung 390

Dietmar Zenker, Thorsten Daubenfeld

Die „Insel der Phrasen“. Umsetzung eines Game-Based-Learning-
Szenarios in der Physikalischen Chemie zur Steigerung der
Motivation der Studierenden 401

7. Strukturen zur Gestaltung von Lernräumen an Hochschulen

Nadezda Dietze, Dorit Günther, Monika Haberer

„Wundersame Raumvermehrung“. Möglichkeitsräume und
Übergänge in Unterstützungsangeboten zur Selbstlernförderung 413

Claudia Bremer, Martin Ebner, Sandra Hofhues,

Oliver Janoschka, Thomas Köhler

Digitale Lernräume an Hochschulen schaffen:
E-Learning-Strategien und Institutionalisierungsaspekte 426

<i>Jana Riedel, Brigitte Grote, Marlen Schumann, Claudia Albrecht, Luise Henze, Lars Schlenker, Claudia Börner, Jörg Hafer, Victoria Castrillejo, Thomas Köhler</i> Fit für E-Teaching. Diskussion von Empfehlungen für die inhaltliche, methodische und strategische Gestaltung von E-Teaching- Qualifizierungen.....	431
--	-----

<i>Carola Brunnbauer</i> Mit Weiterbildung Medienkompetenz fördern und Hochschule mitgestalten.....	441
---	-----

7.1 Konkrete Gestaltung von Lern- und Arbeitsräumen

<i>Christian Müller, Michael Hauser</i> Ein Raum für E-Learning und Medien. Konzeption, Realisierung und Erfahrungen aus dem Pilotbetrieb im neuen Medienzentrum der Universität Passau	44
<i>Yildiray Ogurol, Kai Schwedes, Jan Stüwe, Martina Salm</i> Servicekonzept „Universität als Lernort“. Multimediale Lern- und Arbeitsräume für Studierende	459

8. Raumwechsel: Institutionelle Lernumgebungen im Kontext digitalisierter Alltagswelt

<i>Silke Kirberg</i> Hochschulräume öffnen im Wettbewerb „Aufstieg durch Bildung: offene Hochschulen“. Zur Architektur digital unterstützter Öffnung und Erweiterung.....	469
<i>Patricia Arnold, Swapna Kumar</i> „Räumchen wechsele dich“ – Eigenräume und Raumwechsel beim Aufbau einer Online Community of Practice	473
<i>Patricia Jäger, Anton Kieffer, Alexander Lorenz, Nicolae Nistor</i> Der Einfluss der didaktischen Gestaltung auf die Akzeptanz und Nutzung von moodle in der Hochschullehre.....	485
<i>Claudia Lehmann, Annelene Sudau, Frank Ollermann</i> Implementierung digitaler Lehr-/Lerntechnologien in der Erwachsenenbildung. Herausforderungen und Strategien	496

8.1 Lernumgebungen in konkreten Anwendungsfeldern

<i>Benedikt Engelbert, Karsten Morisse, Oliver Vornberger</i> Zwischen Nutzung und Nutzen. Die Suche nach geeigneten Lern- materialien und deren Mehrwerte im Kontext einer Informatikveranstaltung .	508
---	-----

<i>Tamara Ranner, Markus Stroß</i> Partizipative Gestaltung eines Bildungsnetzes im organisierten Sport	520
<i>Aviva Sugar Chmiel, Maya Shaha, Diane Morin, Daniel K. Schneider</i> Vom Frontalunterricht zum „Blended Learning“. Erster Schritt zur Entwicklung eines umfassenden Evaluierungsprozesses	527
<i>Michael Klebl</i> Lernen mit Fehlern: Kontrollüberzeugungen bei Fehlfunktionen in kooperativen webbasierten Arbeitsumgebungen	533
<i>Angelika Thielsch, Timo van Treeck, Frank Vohle</i> Video-Feedback für Promovierende – Erfahrungen eines Qualifizierungskonzepts mit dem Video als Lernraum	544
<i>Sebastian Wieschowski</i> Hochschullehre im virtuellen Klassenzimmer. Veranstaltungsformen und Methoden für den Einsatz von „Adobe Connect“	550

9. Softwaregestaltung ist Raumgestaltung

<i>Christian Swertz, Peter Henning, Alessandro Barberi, Alexandra Forstner, Florian Heberle, Alexander Schmölz</i> Der didaktische Raum von INTUITEL. Ein pädagogisches Konzept für ein ontologiebasiertes, adaptives, intelligentes, tutorielles LMS-Plugin	555
<i>Martin Ebner, Christian Haintz, Karin Pichler, Sandra Schön</i> Technologiegestützte Echtzeit-Interaktion in Massenvorlesungen im Hörsaal. Entwicklung und Erprobung eines digitalen Backchannels während der Vorlesung	567
<i>Jasmin Leber, Irene T. Skuballa</i> Lernräume adaptiv gestalten. Ein blickbewegungsbasierter Ansatz	579
<i>Grit Steuer, Rebecca Renatus, Jörn Pfanstiel, Ingo Keller, Franziska Uhlmann</i> Gestaltung eines individuellen Lernraums. Konzept eines ubiquitären Bildungs- und Informationssystems	592
<i>Yasemin Gülbahar, Christian Rapp, Jennifer Erlemann</i> Social Media Toolkit. Supporting Instructors to Create Social and Unbound Learning Spaces in Higher Education	599

<i>Philipp Marquardt</i> Portal Praktika. Webanwendung zur Begleitung Studierender in Praktika	608
<i>Marlene Gruber, Patrick Rauwald-Josephs, Christin Heinze, Dieter Schumacher</i> Mobiles Online-Praktikum für Mediziner	614
<i>Elisabeth Liechti, Benjamin Wilding, Nicolas Imhof, Tobias Bertschinger</i> www.klicker.uzh.ch – Praxisreport zum webbasierten Interaktionstool Klicker	621
Kurzbeiträge	626
Autorinnen und Autoren	629
Tagungsleitung und Veranstalter	659
Steering Committee	659
Gutachterinnen und Gutachter	659
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW)	662

Mobile Sprachräume

Mobile Unterrichtsszenarien in einem Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Zürich (Praxis- und Werkstattbericht)

Zusammenfassung

Unabhängig davon, ob Mobilgeräte zum Üben von Vokabeln, als Wissenswerkzeuge zur Unterstützung von Schreibprozessen oder unterwegs als Literaturguide¹ eingesetzt werden, mobile Lernszenarien können auf ganz unterschiedliche Weise zum Sprachunterricht beitragen. Zwei Unterrichtsszenarien, die im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprojekts „Mobiles Lernen“ an der PH Zürich entwickelt wurden, geben Einblick, wie Mobilgeräte als didaktische Hilfsmittel im Unterricht eingesetzt werden und zeigen auf, welcher Nutzen sich daraus für die Schreibförderung und den Sprachunterricht ergibt.

1 Forschungs- und Entwicklungsprojekte an der PH Zürich

Studierende sind während ihres Studiums an der Pädagogischen Hochschule und später als Lehrperson immer wieder mit Ergebnissen aus Evaluationen und Forschungsprojekten konfrontiert. Während sie meistens ‚nur‘ Rezipienten wissenschaftlicher Ergebnisse sind, können sie in den FE-Projekten der PH Zürich aktiv am Prozess einer systematischen Erkenntnisgewinnung partizipieren. Im Unterschied zum universitären Studium steht bei angehenden Lehrpersonen jedoch nicht ein Zugewinn an forschungsmethodischen Kompetenzen im Zentrum, sondern die Entwicklung einer forschenden, d.h. kritisch-reflexiven und frageentwickelnden Haltung zum gewählten Thema.

Neben dem Ziel, die Studierenden wissenschaftliches Vorgehen miterleben zu lassen, geht es aus lerntheoretischer Sicht im beschriebenen FE-Projekt „Mobiles Lernen“ darum, den Studierenden den Raum zu geben, sich im Sinne eines forschenden Lernens selbstständig mit dem Projektthema auseinanderzusetzen.

-
- 1 Der Zürcher Literaturparcours ist ein Beispiel für Augmented Learning im Deutschunterricht. Die Teilnehmenden werden anhand von Fragen, die auf dem Mobilgerät standortabhängig präsentiert werden, zu verschiedenen Orten in Zürich geführt, wo Dichter und Denker gelebt und gewirkt haben. Das Projekt wurde von einer ersten Klasse des Gymnasiums Unterstrass in Zusammenarbeit mit Dozierenden der PH Zürich entwickelt. Link: <http://quiztrail.com/quiz/detail/211>

So werden die Unterrichtsideen und das Evaluationsdesign primär von den Studierenden entwickelt, die Dozierenden stehen beratend zur Seite.

2 Praxisprojekt „Mobiles Lernen“ von Studierenden

Das FE-Projekt thematisiert den Einsatz von Mobilgeräten als didaktische Hilfsmittel im Schulunterricht auf der Primarstufe. Die Studierenden sollen mit der Entwicklung und Erprobung eigener Unterrichtsszenarien lernen, begründete Medienentscheidungen zu treffen, indem sie sich vertieft mit den Erfolgs- und Scheiternsbedingungen auseinandersetzen. Zentral, aber nicht selbstverständlich ist die Erkenntnis, dass die bloße Verwendung von Mobilgeräten noch kein Unterrichtsziel darstellt, abgesehen von der unbestritten motivierenden Wirkung der mobilen Geräte. Kerres (2000) formuliert es so, dass Medien dazu beitragen sollen, Bildungsprobleme zu lösen, wobei die Medienentscheidung ‚nur‘ ein Teil der Unterrichtsplanung darstellt, nebst weiterer Entscheidungen zu Inhalt, Zielen und Methoden.

2.1 Überlegungen zu „Mobilem Lernen“

Mit der Verbreitung von Mobilgeräten ist die Verfügbarkeit von Kommunikations- und Informationsressourcen heute allgegenwärtig, diese Entwicklung betrifft auch die Schule. Diese hat die Aufgabe, die Kinder auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten. Sie sollen lernen, mit Medien verantwortungsvoll und kritisch umgehen, gleichzeitig soll ihnen auch gezeigt werden, wie sie die Medien für den Wissenserwerb nutzen können.

In den Schulen diskutierte man anfangs vor allem über die Risiken der Handy-nutzung: Handys als Kostenfalle, der Konsum pornografischer und gewaltdarstellender Inhalte, Cybermobbing etc. Die Kinder und Jugendlichen lernten mehr über das Handy als mit ihm (Seipold, 2012), zumal in der Folge viele Schulen Handyverbote aussprachen und die Mobilgeräte in die Freizeit verbannten. Erst allmählich rückte der pädagogische und didaktische Nutzen von Smartphones und Tablets in den Fokus der Schule. Heute wird das Unterrichten mit Mobilgeräten in vielen Projekten erprobt und evaluiert: Projektschule Goldau², my-Pad³, etc.

Durch die Anbindung ans Internet machen Mobilgeräte aber vor allem eine riesige Menge an Wissensressourcen verfügbar. „Mobiles Lernen“ erschöpft sich jedoch nicht in der Distribution von Inhalten. In der Forschungsliteratur wer-

2 www.projektschule-goldau.ch/brings-mit

3 www.my-pad.ch/das-projekt

den unter dem Begriff „Mobiles Lernen“ ganz unterschiedliche Lernszenarien subsumiert, welche die Eigenschaften und Funktionen von Mobilgeräten nutzen. Häufig ist „Mobiles Lernen“ charakterisiert als ubiquitär (allgegenwärtig), situiert, individualisiert und informell (Sharples et al., 2007). Lernende können mit Mobilgeräten zeit- und ortonabhängig auf Lernressourcen aus dem Internet zugreifen, entsprechend den Bedürfnissen im jeweiligen Anwendungskontext. Als Kommunikations- und Organisationsmittel unterstützen Mobilgeräte den Austausch und das kollaborative Arbeiten. Mobilgeräte sind aber nicht zuletzt auch leistungsfähige Kleincomputer, mit denen Lernende eigene Inhalte in Form von Text, Bild und Film erstellen, bearbeiten und präsentieren oder mit Hilfe von Trainings-Apps üben können. Ein möglicher gemeinsamer Nenner für diese Vielzahl von Anwendungsszenarien ist, dass das mobile Lernen die Lernenden ins Zentrum stellt, die zunehmend selbstverantwortlich, selbst gestaltend und vernetzt ihr Wissen aufbauen. Lernen konzentriert sich weniger auf einen bestimmten Ort, sondern findet dort statt, wo sich der Lernende befindet – sei dies im realen oder virtuellen Raum.

2.2 Ablauf des Praxisprojekts

Das FE-Projekt „Mobiles Lernen“ ist in drei Phasen unterteilt: Zu Beginn des Projekts erhalten die Studierenden in einer Einführungswoche Einblicke in die Mobile Learning-Diskussion und erfahren, wie auf diesem Gebiet geforscht wird. Weiter lernen sie die Grundlagen des Evaluierens kennen, die sie für die Auswertung ihrer eigenen Unterrichtsszenarien benötigen. In der zweiten Phase während des Semesters entwickeln die Studierenden in Gruppen eigene Unterrichtsszenarien und leiten daraus eigene Evaluationsfragestellungen ab. Anschließend erproben sie ihre Unterrichtsszenarien in Schulklassen – Partnerklassen, welche bereits Tablets im Unterricht einsetzen – und erheben die Daten zu ihren Fragestellungen. In der Schlusswoche tragen die Studierenden die Ergebnisse aus den einzelnen Projekten zusammen und leiten daraus Empfehlungen ab. Zur Erarbeitung der Schlussprodukte werden die Studierendengruppen aufgelöst und als Redaktionsteam mit Ressorts neu organisiert. Die Gruppen haben ihre Erkenntnisse während des gesamten Projekts in einem Blog dokumentiert. Diese Einträge sind Grundlage für die Abschlusspublikation und die mündliche Präsentation.

2.3 Die Unterrichtsszenarien der Studierenden

Die Schulbesuche der Studierenden in den Partnerklassen zeigen, dass die Mobilgeräte häufig in Phasen des selbstorganisierten Lernens verwendet werden, etwa zum individuellen Üben von Vokabeln oder Kopfrechnen mit Trainings-

Apps. Dagegen stehen in den Unterrichtsszenarien, welche die Studierenden selbst entwickeln, Gruppenarbeit und eigene Wissensinhalte der Schülerinnen und Schüler im Vordergrund, das heißt die Verwendung der Tablets zum Sammeln, Erzeugen, Bearbeiten und Präsentieren von Texten, Bildern und Tönen. Dabei sind Lernszenarien in Sachkunde, Sport und Musik entstanden: Dokumentieren des Lieblingsorts im Quartier, Aufzeichnen und Analysieren der eigenen Körperhaltung im Sport, „Bauen“ von Rhythmen im Musikunterricht. Diese Lernszenarien dienen den Studierenden einerseits als Unterrichtsideen im künftigen Schuldienst, andererseits können sie auch Ausgangspunkt sein für eine vertiefte wissenschaftliche Auseinandersetzung, die im FE-Projekt nicht zu leisten ist, aber Thema einer Bachelor- oder Masterarbeit sein könnte, z.B. zur Eignung der App „Isle of Tune“ als visuell-spielerischer Zugang in der Rhythmuslehre.⁴

2.4 Mobile Sprachräume im Schulunterricht

Mediengestütztes Lernen hat im Bereich der Sprachen eine lange Tradition, welche in mobilen Lernszenarien weitergeführt wird (Traxler, 2013). Sprachenlernen ist in vielerlei Hinsicht verbunden mit Mobilität: Der kreative Umgang mit Sprache erfordert beispielsweise räumliche Veränderung, etwa bei der Nutzung von Tablets als Aufnahmegerät im und ums Schulhaus. Digitale Medien können den Schreibprozess entlasten, auch der soziale Austausch hat eine Entlastungsfunktion (Philipp, 2012, S. 65). Ein solcher Austausch kann durch Mobilgeräte und deren ortsunabhängige Nutzbarkeit erleichtert werden. Die Mobilität des Sprachraums äußert sich auch darin, dass das Mobilgerät den Lernraum Klassenzimmer mit dem außerschulischen Raum verbindet (Friedrich et al., 2011). Zwei Unterrichtsszenarien im Bereich der Sprachförderung werden nachfolgend beschrieben.

Die Lehrpersonen in den besuchten Partnerklassen setzen das Tablet vor allem im individualisierten Unterricht ein. Die Studierenden hingegen gestalten ihre Lektionen durchweg als kollaborative Unterrichtsszenarien, wie z.B. im Unterrichtsszenario „Das Tablet erzählt Geschichten“, das mit einer 6. Klasse im Englischunterricht durchgeführt wurde. Anlass für dieses Unterrichtsszenario waren eigene Erlebnisse der Studierenden mit Schreibaufträgen, welche die Auseinandersetzung mit den fertigen Texten vernachlässigten, was für die Schreibenden demotivierend wirken kann. Als Gegenmaßnahme sind die Texte an ‚echte‘ Adressaten gerichtet und die Verfasser/innen und Leser/innen tauschen sich über den Text aus (Bachmann, 2010). Die Studierenden überlegten sich

4 Die Abschlussberichte der FE-Projekte 2012/13 und 2013/14 mit allen Unterrichtsszenarien sind online verfügbar: <http://tiny.phzh.ch/mobileslernen> (wahlweise als ausführliches PDF oder als iBook zur Präsentation).

vor diesem Hintergrund ein Unterrichtsszenario, bei dem die Schülerinnen und Schüler zuerst auf dem Tablet Bilder zu einer Geschichte anordnen und dazu einen Text schreiben. Anschließend werden die Tablets zwischen den Gruppen ausgetauscht und die Schüler schreiben sich gegenseitig eine Rückmeldung. Am Schluss der Lektion werden die Geschichten und die Rezensionen in der Klasse vorgestellt.

Zur Überprüfung der Evaluationsfragestellung führten die Studierenden mit der Klasse ein Gruppeninterview durch. Bis auf eine Schülerin stimmten alle der Aussage zu, dass die Tablets den Austausch unterstützt hätten, sowohl bezüglich des Herumreichens der Geräte beim kooperativen Schreiben und Austauschen der Texte zwischen den Gruppen als auch bezüglich der inhaltlichen Rückmeldungen in Form von Rezensionen. Zudem beurteilten die Lernenden das Schreiben durchweg motivierender, wenn die Texte von den Mitschülerinnen und -schülern gelesen werden.

Das Unterrichtsszenario „Kreativer Umgang mit Sprache“ wurde mit einer 6. Klasse im Deutschunterricht durchgeführt. Aus dem Gespräch mit der Lehrperson ging hervor, dass ihre Klasse Schwierigkeiten habe mit dem spontanen Schreiben. Die Studierenden überlegten sich in der Folge, wie Mobilgeräte zum Abbau von Schreibblockaden und zur Förderung kreativen Schreibens beitragen können. Eine bekannte Methode aus der Schreibdidaktik ist die Beschäftigung mit einem Stimulus (einem Gegenstand oder einer Situation), der bei der schreibenden Person mögliche Assoziationen zu einem Thema auslöst. Mobilgeräte eignen sich gut zur Aufnahme von solchen Stimuli und die Lernenden wurden beauftragt, mit den Tablets im Schulareal Fotos zu machen und Geräusche aufzunehmen. Danach schrieben sie zu ihren Produkten eine Kurzgeschichte. Für die Aufnahmen und die Auswahl der Stimuli arbeiteten sie in Zweierteams, die Geschichte schrieb jedes Kind für sich.

Die Studierenden überprüften ihre Annahme, dass ein Stimulus, der für die Kinder eine persönliche Bedeutung hat, das kreative Schreiben unterstützt, in einer Dokumentenanalyse. Mit einem selbst entwickelten Kriterienraster wurden die Schülertexte daraufhin untersucht, ob sie einen roten Faden aufweisen, fließend geschrieben und einfallsreich sind. Die Studierenden betrachteten diese Kriterien mehrheitlich als erfüllt. Die Geschichten sind nachvollziehbar und einfallsreich, vor allem aber wussten alle Kinder etwas zu schreiben. Das Ergebnis der Dokumentenanalyse wurde auch von den Aussagen der Schülerinnen und Schüler bestätigt, die zu zwei Dritteln aussagten, die Aufzeichnung von Bildern und Geräuschen hätte sie beim Finden einer Schreibidee unterstützt.

3 Fazit

In den Studierendenprojekten werden eine Vielzahl von effektiven Maßnahmen zur Schreibförderung ausprobiert: Schreiben am Computer, kooperatives Schreiben, Förderung des Vorstellungsvermögens oder Rückmeldungen zu Texten. Aufgrund ihrer multimedialen Aufzeichnungs- und Präsentationsfunktionen und aufgrund der Mobilität scheinen Tablets Potenzial zu haben, unterstützend zur Schreibförderung beizutragen. Die Mobilität des Sprachraums äußert sich im Unterrichtsszenario „Kreativer Umgang mit Sprache“ darin, dass das Mobilgerät den Lernraum Klassenzimmer mit dem außerschulischen Raum verbindet. Das Mobilgerät ermöglicht es, etwas für den Lernenden Bedeutsames in die Schule zu integrieren und sich damit sprachlich auseinanderzusetzen. Im Unterrichtsszenario „Das Tablet erzählt Geschichten“ wird der Raum nicht als Ort, sondern als Unterrichtssetting thematisiert: die Mobilität des Gerätes, das den sozialen Austausch der Lernenden in der Ausführung ihres Schreibauftrages unterstützt.

Literatur

- Bachmann, T. (2010). Schreibaufgaben mit Profil – in allen Fächern (Vortrag sims-Tagung 2010). URL: http://www.netzwerk-sims.ch/wp-content/uploads/2013/09/Unterlagen_2.sims-Tagung-2010.zip [10.03.2014].
- Friedrich, K., Bachmair, B. & Risch, M. (2011). *Mobiles Lernen mit dem Handy: Herausforderung und Chance für den Unterricht*. Weinheim: Beltz.
- Kerres, M. (2000). Medienentscheidungen in der Unterrichtsplanung. Zu Wirkungsargumenten und Begründungen des didaktischen Einsatzes digitaler Medien. *Bildung und Erziehung*, 53(1), 19–39.
- Philipp, M. (2012). Wirksame Schreibförderung. Metaanalytische Befunde im Überblick. *Didaktik Deutsch*, 33, 59–73. URL: http://www.fhnw.ch/personen/maik-philipp/dateien/Philipp_2012_Wirksame_Schreibfoerderung.pdf [10.03.2014].
- Seipold, J. (2012). *Mobiles Lernen. Analyse des Wissenschaftsprozesses der britischen und deutschsprachigen medienpädagogischen und erziehungswissenschaftlichen Mobile-Learning-Diskussion*. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hebis:34-2012121242324> [10.03.2014].
- Sharples, M., Taylor, J. & Vavoula, G. (2007). A Theory of Learning for the Mobile Age. In R. Andrews and C. Haythornthwaite (Hrsg.), *The Sage Handbook of Elearning Research* (S. 221–47). London: Sage.
- Traxler, J. (2013). *Mobile learning for languages: Can the past speak to the future?* Monterey, CA: The International Research Foundation for English Language Education. URL: <http://www.tifonline.org/english-in-the-workforce/mobile-assisted-language-learning/1> [10.03.2014].